

PANTI ASUHAN ANAK TERLANTAR DI PEKANBARU DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

Herlika¹⁾, Pedia Aldy²⁾, Ratna Amanati³⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Riau

^{2) 3)} Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas

KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: mirca_lika@yahoo.com

ABSTRACT

Nowadays, there are still children who have not been able to have the human right in social reality. One of the solution to handle this homeless children's problem is through an orphanage. An orphanage of homeless children is a social welfare agencies that has a role in improving the physical, mental, social and economic of homeless children condition. To fulfill this role, the behavior architecture approach is applied to accommodate and empower the behavior of homeless children. Behavior aspects that applied are territory, privacy, personal space especially in dormitory that has privacy activities by using partition, wall and glass. Cluster territory at orphanage region is close region by one way of in and out. The concept of this design is the labyrinth, which is based on the behavior of homeless children. The labyrinth has a meaning centered with open space in the center of the region, protect is applied with clusters, complex with explorative shape, and flow with arrange every space. In addition, connection spaces are considered based on behavior of homeless children at mosque, education building, clinic, home stay, dining room, gardening area, raising area and the field with arrange proximity space in every functions.

Keywords: Orphanage, Homeless Children, Behavior Architecture, labyrinth.

1. PENDAHULUAN

Panti asuhan dalam Peraturan Daerah Kota Pekanbaru No. 12 Tahun 2008 yaitu lembaga pelayanan kesejahteraan sosial yang memiliki tugas dan fungsi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan memberdayakan penyandang masalah sosial ke arah kehidupan normatif secara fisik, mental sosial dan ekonomi.

Kehidupan normatif yang dimaksud di atas menjadi standar dalam perancangan Panti Asuhan Anak Terlantar, bahwa Panti Asuhan Anak Terlantar harus memperhatikan aspek fisik, mental, sosial dan ekonomi anak, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan memberdayakan anak terlantar. Sehingga Panti Asuhan Anak Terlantar yang dirancang bukan hanya

sebuah tempat tinggal layaknya tempat tinggal pada umumnya.

Pendekatan perilaku merupakan metode desain yang diterapkan dalam perancangan Panti Asuhan ini. Pengertian arsitektur perilaku oleh Victor Papanek adalah arsitektur yang dalam penerapannya selalu menyertakan pertimbangan perilaku dalam perancangannya (Laurance, 2004).

Dengan tema pendekatan perilaku, sebuah ruang dalam bangunan mempunyai ciri khas sebagai sebuah bangunan yang mewadahi anak-anak telantar dalam membimbing fase perkembangan diri anak, melalui penerapan desain interaktif yang dapat memicu bakat dan keinginan anak. Seperti diungkapkan di dalam buku Arsitektur Lingkungan dan Perilaku, bahwa

“lingkungan terbangun memberikan efek pada manusia” (Setiawan, 2010).

Anak Terlantar juga membutuhkan kenyamanan dan keamanan dalam melakukan aktivitasnya di dalam panti asuhan, tempat yang tidak nyaman dan aman akan membentuk perasaan tidak betah dan menimbulkan rasa takut, hal ini menjadi penting mengingat anak akan tergiur untuk kembali kepada lingkungan sebelumnya untuk dapat memperoleh kebebasan, hal-hal yang perlu diperhatikan seperti kesesakan ruang, lorong-lorong negatif, kurangnya privasi dan teritori, maka dari itu diterapkan aspek perilaku dalam Panti Asuhan Anak Terlantar.

Aspek perilaku yang dimaksud terdiri dari teritori, jarak personal dan teritori klaster. Teritori dalam Lindarto (2002) adalah memuat daerah ruang yang ditempati, teritori nyata dengan adanya batas terhadap ruang. Batasnya bisa berupa dinding, komposisi kursi, meja ataupun simbolik dengan peletakan benda pribadi saja. Jarak personal adalah suatu wilayah maya berupa jarak yang berpusat pada fisik seseorang tersebut dengan radius tertentu yang merupakan wilayah privasi. Sedangkan Teritori klaster melingkupi suatu kelompok orang dan unit teritorial yang lain. Setiap individu yang berada dalam klaster memiliki ciri klaster itu.

Pendekatan arsitektur perilaku ini menerapkan konsep “labirin”. Konsep labirin merupakan sebuah acuan dasar dalam proses perancangan ini yang memiliki arti sistem jalur dengan trik sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selama proses penentuan jalur tersebut, jika menemui jalan buntu maka akan dilakukan proses *backtrack* sampai kembali menemukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan. Adapun makna labirin yang diterapkan adalah memusat, merangkul, rumit, dan mengalir. Dengan adanya konsep

labirin sebuah ruang yang dihadirkan mampu menanggapi perilaku Anak Terlantar.

Adapun yang menjadi permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan arsitektur perilaku dalam perancangan Panti Asuhan Anak Terlantar ?
2. Bagaimana penerapan konsep labirin pada Panti Asuhan Anak Terlantar ?
3. Bagaimana penataan fasilitas berdasarkan hubungan ruang ?

Berdasarkan permasalahan tersebut didapatkan tujuan sebagai berikut :

1. Menerapkan arsitektur perilaku dalam perancangan Panti Asuhan Anak Terlantar di Pekanbaru.
2. Menerapkan konsep Labirin pada Panti Asuhan Anak Terlantar.
3. Menetapkan penataan fasilitas berdasarkan hubungan ruang.

2. METODE PERANCANGAN

a. Paradigma

Perancangan Panti Asuhan Anak Terlantar ini menggunakan paradigma perancangan dengan pendekatan Arsitektur Perilaku. Metode penelitian yang digunakan adalah metode transformasi makna dari labirin pada bentuk fisik Panti Asuhan Anak Terlantar.

Berdasarkan teori perilaku anak terlantar, perilaku yang diterapkan dalam perancangan arsitektur adalah, perilaku agresif, perasaan tidak aman, rasa keingintahuan tinggi, dan aktif. Dari perilaku tersebut memiliki keterkaitan dengan konsep labirin. Konsep labirin difilosofikan yang kemudian diimplementasikan melalui konsep labirin yang menjadi dasar perancangan Panti Asuhan Anak Terlantar. Prinsip labirin yang digunakan adalah pola memusat, klaster, rumit, dan mengalir.

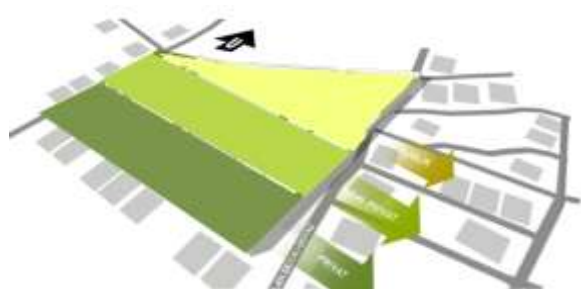
b. Strategi Perancangan

1. Konsep

Tabel 1.1: Strategi pada konsep

Perilaku	Strategi	Filosofi
Suka bertengkar & agresif	Membuat pola ruang memusat dengan menghadirkan <i>innercourt</i> sebagai pusat interaksi, pusat aktivitas, akses udara segar, dan pusat kontrol yang dalam hal ini agar dapat memudahkan dalam pengawasan dan memungkinkan orang untuk melihat satu sama lain.	Memusat
Takut & perasaan tidak aman	Penerapan sistem klaster dan susunan bangunan yang merangkul sehingga anak akan merasa aman tanpa merasa terkekang	Merangkul
Rasa keingintahuan tinggi	Menyusun pola ruang yang rumit untuk menarik keingintahuan anak dalam mengeksplor sehingga merangsang anak untuk bermain dengan bangunan itu sendiri dan merasa akrab dengan ruang yang dihadirkan	Rumit
Aktif	Dengan keaktifan anak yang sulit ditebak perlu diarahkan dengan membuat sirkulasi yang mengalir untuk memberikan keteraturan dalam berperilaku, tanpa merasa tersesat.	Mengalir

2. Penzoningan



Gambar 1.1 : Zoning Tapak

Penzoningan dibagi dalam tiga zona. Zona Publik terletak pada area terdepan pada site agar mudah untuk diakses pengunjung, fungsi yang terdapat pada zona publik ini terdiri dari area komersil, masjid, dan kantor pengelola, dan ruang publik lainnya seperti ruang parkir, plaza, pos keamanan dan area *drop-off*. Semi privat merupakan ruang-ruang yang dapat dikunjungi semua orang dengan memiliki beberapa persyaratan. Seseorang dapat masuk ke dalam area ini dengan melapor dan mengisi buku tamu terlebih dahulu, hal ini dikarenakan fungsi tersebut kegiatannya diperuntukkan bagi penghuni saja, yakni terdiri dari gedung edukasi, klinik, area berternak, berkebun, olahraga, bermain dan pertunjukan. Privat merupakan area kegiatan yang bersifat pribadi berupa hunian dan ruang makan. Area ini hanya diperuntukkan untuk penghuni, pengasuh dan pengelola lain yang bersangkutan. Bagi masyarakat umum yang ingin masuk ke area ini harus memiliki alasan tertentu dan akan didampingi oleh pengelola dengan alasan kenyamanan dan keamanan bagi penghuni.

3. Hubungan Ruang

Hubungan ruang antara ruang yang satu dengan yang lainnya menggunakan prinsip perilaku pada setiap fungsi terkait. Hubungan ruang diterapkan pada setiap fungsi yang terdiri dari kantor pengelola, gedung edukasi, klinik, hunian dan ruang makan. Setiap ruang pada fungsi ditata dengan penataan kedekatan ruang untuk memberikan efektivitas dan kedekatan ruang yang saling berkaitan.

4. Ruang Dalam

Strategi dalam menentukan ruang dalam memiliki skema sebagai berikut:



Gambar 1.2 : Strategi Ruang Dalam

5. Sirkulasi

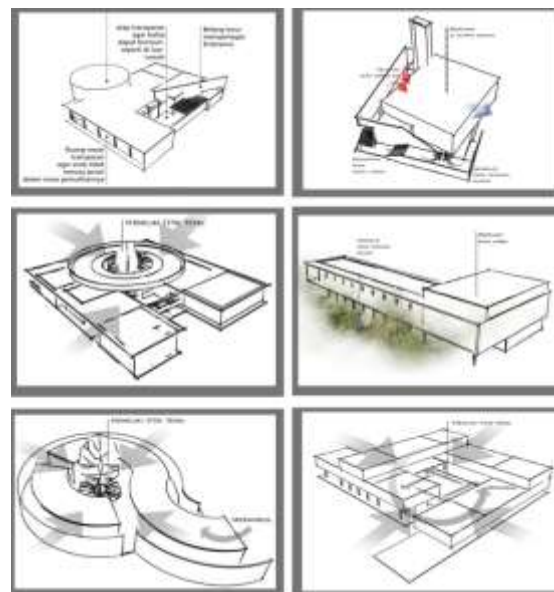
Sirkulasi pada Panti Asuhan Anak Terlantar dapat dilihat pada gambar 1.2.



Gambar 1.3: Sirkulasi

6. Bentuk Massa

Bentuk massa merupakan transformasi konsep yang disesuaikan dari perilaku pengguna pada setiap fungsi terkait, yang memiliki strategi bentuk pada gambar 1.3.



Gambar 1.3: Strategi Bentuk Massa

7. Struktur

Penentuan struktur bangunan dimulai dari struktur pondasi, struktur kolom, serta struktur atap. Pada struktur pondasi pada Panti Asuhan Anak Terlantar menggunakan pondasi tiang pancang karena rata-rata bangunan satu hingga tiga lantai, pada struktur dinding dan lantai menggunakan struktur kolom dan balok dengan sistem rangka beton bertulang, sedangkan struktur atap menggunakan struktur atap dak beton.

8. Fasad

Fasad pada Panti Asuhan Anak Terlantar ini merupakan output dari bentuk massa, diterapkan pula penggunaan material alam yang dipilih agar anak belajar mengenai keberagaman alam, warna-warna alam dan mengenal tekstur alam. Dengan mengaplikasikan perpaduan batu alam alam dan *unfinish concrete* sebagai kesan akan kejujuran dan kepolosan dari anak terlantar. Material pendukung lain adalah kaca, kayu, *stainless* sebagai material pelengkap seperti pagar, partisi, kusen dan furnitur.

9. Tataan Ruang Luar



Gambar 1.4: Konfigurasi massa

Ruang luar pada Panti Asuhan Anak memiliki beberapa fungsi dengan strategi diantaranya :

- Plaza, suasana yang dihadirkan adalah ruang melingkar berupa perkerasan dengan permainan level dan beberapa elemen pohon dan tempat duduk
- Area Ternak, meletakkan area ternak jauh dari area privasi anak untuk menghindari ketidaknyamanan terhadap bau dari hewan ternak. Untuk proses pemeliharaan, diberi kran otomatis yang airnya berasal dari kolam ikan, untuk makanan dapat dipetik dari kebun yang telah dibuat berdekatan, sehingga masing-masing fungsi saling terkait
- Kolam ikan, memberikan keamanan berupa pagar untuk mengurangi kemungkinan anak untuk masuk ke dalam kolam.
- Kebun labirin, fasilitas kebun dibuat dengan pola labirin agar kegiatan berkebun menjadi kegiatan menarik dengan menghadirkan pola labirin sehingga kegiatan berkebun tidak lagi menjenuhkan. Untuk hasil panen dapat langsung dinikmati atau dibawa ke dapur panti untuk dapat diolah, sehingga fungsi kebun dibuat berdampingan dengan ruang makan, begitupula gudang peralatan berkebun
- Lapangan serbaguna, Lapangan ini berada di tengah-tengah site sebagai pusat aktivitas dari seluruh kegiatan panti asuhan sekaligus sebagai *muster point* sebagai area aman panti asuhan

jika terjadi suatu bencana seperti banjir, kebakaran, gempa dll.

- Lapangan futsal, lapangan ini berdekatan dengan klinik karena kemungkinan terjadinya cedera saat bermain besar kemungkinan sehingga dapat ditangani dengan cepat.
- Jogging track*, track ini dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian anak agar berlari di jalan yang disiapkan, penerapannya berupa jalan yang berkelok-kelok.
- Parkir, area parkir pada panti asuhan terdiri dari dua area, yaitu area parkir yang diperuntukkan bagi pengunjung atau masyarakat umum panti asuhan, parkir pengunjung ini berada pada area terdekat dari fasilitas umum yaitu masjid, plaza, dan area komersil. Area parkir untuk pengelola berada di area kantor pengelola itu sendiri.

10. *Softscape*

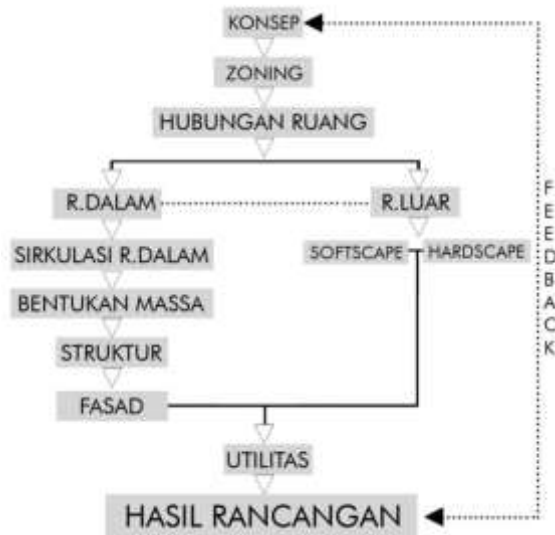
Pohon peneduh yang dipilih adalah pohon yang sekaligus menghasilkan buah seperti pohon rambutan, pohon mangga dan pohon matoa. Pohon pengarah yang dipilih adalah yang memiliki fungsi seperti mengarahkan angin dan sebagai pagar atau pembatas antara area yang satu dan area lainnya, berupa pohon perdu. Tanaman lainnya yaitu tanaman yang dapat mengedukasi seperti bunga lavender, tanaman sayur, bunga putri malu dll.

11. *Hardscape*

penggunaan grass block diterapkan untuk area komunal. Untuk perkerasan seperti kerikil tanam digunakan pada area seperti pada halaman klinik dan edukasi, dan paving blok digunakan pada seluruh jalan pada ruang luar tapak Panti Asuhan.

12. Bagan Alur Perancangan

Strategi perancangan yang digunakan dapat dilihat pada bagan alur perancangan berikut.



Gambar 1.5 Bagan Alur Perancangan

c. Analisis Perancangan

Adapun analisa perancangan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Lokasi Perancangan

Lokasi tapak pada perancangan Panti Asuhan Anak Terlantar di Pekanbaru berada di Jalan Alam Jaya, Kelurahan Tangkerang Timur, Kecamatan Bukit Raya, Pekanbaru. Jalan masuk ke lokasi berdekatan dengan tempat wisata Alam Mayang. Jarak tempuh dari jalan utama yaitu Jalan Harapan Raya menuju Site adalah 250 meter.



Gambar 1.6 Lokasi Perancangan

Luas tapak adalah 1,7 hektar dengan kontur relatif landai dengan kemiringan 20 derajat dan Koefisien Dasar Bangunan Maksimal 60%. Jenis tanah berupa jenis tanah gambut dan humus dengan suhu udara 22°C-30°C.

2. Kebutuhan Ruang

Total Luas lahan 17.000 M² atau 1,7 Ha, dengan luas lantai dasar bangunan 7775 M² sehingga KDB total 45% dari total luas lahan 100%, sehingga sesuai dengan peraturan RT/RW 2014-2036 pada daerah pengembangan IV yaitu 50% dari total lahan, KDB pada Panti Asuhan Anak Terlantar ini tidak melampaui peraturan yang telah ada.

Tabel 1.2: Total Kebutuhan Ruang Dalam

No	Zona Ruang	Luas (m ²)
1	Masjid	1234
2	Kepengelolaan	110
3	G.Edukasi	1445
4	Klinik	172
5	R.Makan	466
6	Hunian	3572
Total Luas Ruang Dalam m ²		8020

3. Konsep

Konsep dasar perancangan pada panti asuhan ini adalah “Labirin”. Penerapan konsep labirin pada perancangan berupa : (1) memusat, dengan bangunan memusat anak akan dikontrol, mudah dalam pengawasan, memicu anak untuk saling bertemu dan berinteraksi; (2) Merangkul, dengan menerapkan sistem klaster maka akan mudah dalam pengamanan, menjaga privasi panti asuhan, dan anak akan merasa aman tanpa merasa terkekang; (3) Rumit, dengan penerapan ruang-ruang yang rumit dan interaktif dapat memicu anak untuk mengeksplor ruang dan bermain dengan bangunan itu sendiri; (4) Mengalir, dengan sirkulasi yang mengalir anak akan berperilaku lebih terarah dan teratur.

4. Penzoningan



Gambar 1.7: Penzoningan

- Zona publik, menciptakan perilaku interaksi sosial, karena antara masyarakat dan anak mendapat haknya dalam melakukan aktivitas bersama, mengingat fungsi Panti Asuhan Anak Terlantar untuk memulihkan dan mengembalikan kehidupan normal anak sebagaimana fitrahnya sebagai manusia sosial.
- Zona semi privat, menciptakan perilaku berinteraksi dan beradaptasi dengan teman sesama penghuni Panti Asuhan, walau tidak terlepas dari kemungkinan beberapa kunjungan formal masyarakat umum.
- Zona privat, menciptakan perilaku dalam melakukan kegiatan peribadinya seperti berpakaian, tidur, makan dan kegiatan lain yang bersifat personal.

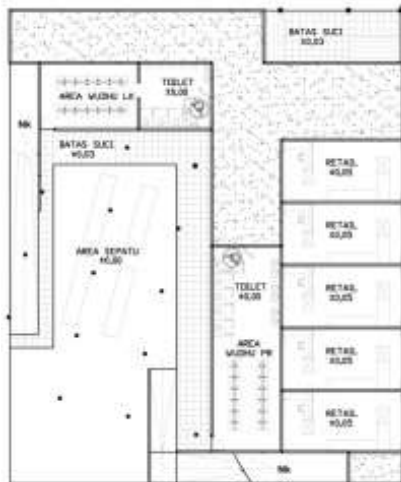
5. Hubungan Ruang

Tabel 1.3: Analis Hubungan Ruang

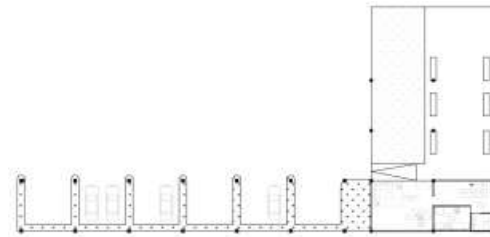
FUNGSI	HUBUNGAN RUANG	ANALISIS
Kantor Pengelola		Dengan skema ini antara tamu dan pengelola memiliki teritori yang jelas, sehingga pengelola tetap dapat melakukan kegiatan kepengelolaan
Masjid		antara perempuan dan laki-laki memiliki tidak saling bertemu
Gedung Edukasi		Anak dapat melihat satu sama lain melalui ruang-ruang yang saling berhadapan
Klinik		skema ini membentuk ruang yang mengarahkan anak terlantar dalam berperilaku layaknya klinik pada umumnya
R.Makan		urutan ruang yang tersusun sehingga anak akan lebih teratur dalam proses kegiatan di dalam ruang makan
Hunian		privasi dan kebisingan tetap terjaga

6. Ruang Dalam

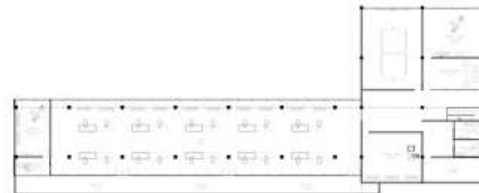
Ruang dalam pada Panti Asuhan Anak Terlantar memiliki denah sebagai berikut:



(a) Denah Lantai 1



(a) Denah Lantai 1

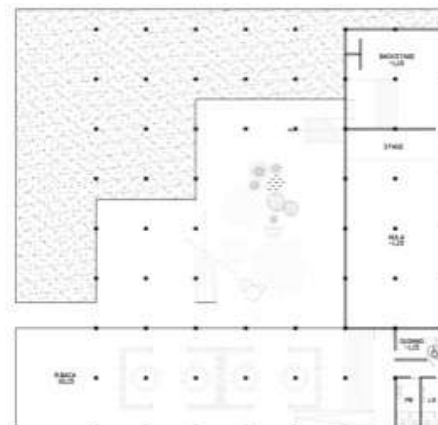


(b) Denah Lantai 2

Gambar 1.9: Denah Kantor Pengelola Lantai 1-2



(b) Denah Lantai 2

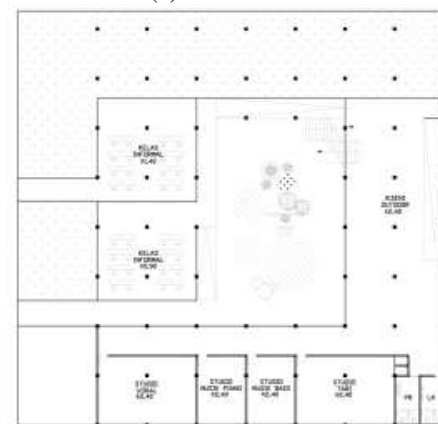


(a) Denah Lantai 1



(c) Denah Lantai 3

Gambar 1.8: Denah Masjid Lantai 1-3



(b) Denah Lantai 2



(c) Denah Lantai 3

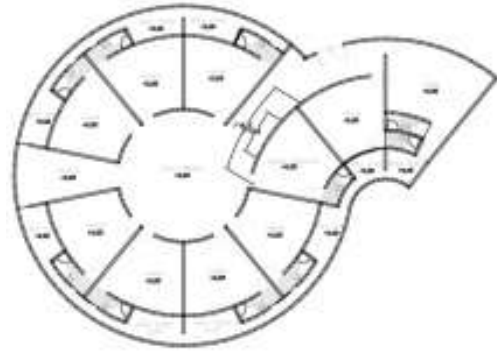


(d) Denah Lantai 1

Gambar 1.10: Denah Lantai 1-4 G.Edukasi



Gambar 1.11 Denah Klinik



Gambar 1.12 Denah Klinik

7. Sirkulasi

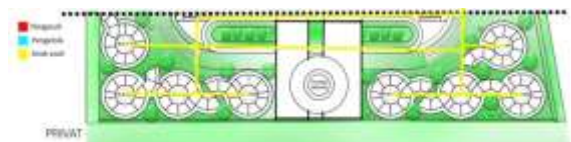
Sirkulasi pada Panti Asuhan Anak Terlantar dapat dilihat pada rancangan tapak berikut ini :



Gambar 1.13: Sirkulasi area publik



Gambar 1.14: sirkulasi area semi privat



Gambar 1.15: sirkulasi area privat

8. Bentuk Massa

Analisis bentuk massa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1.16: Analisa Ruang Dalam

9. Struktur

Struktur pondasi pada Panti Asuhan Anak Terlantar menggunakan pondasi tiang pancang. Pada struktur dinding dan lantai menggunakan struktur kolom dan balok dengan sistem rangka beton bertulang, sedangkan struktur atap menggunakan struktur atap dak beton.

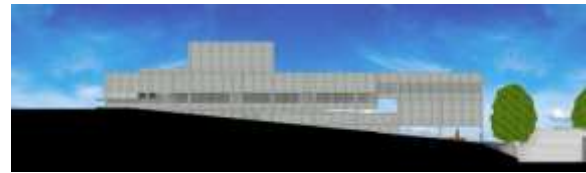
10. Fasad



Gambar 1.17 : Fasad kantor pengelola



Gambar 1.18 : Fasad Masjid



Gambar 1.19 : Fasad gedung edukasi



Gambar 1.20 : Fasad Klinik



Gambar 1.21 : Fasad Ruang makan

11. Softscape

Pohon peneduh menggunakan pohon rambutan, pohon mangga dan pohon matoa. Pohon pengarah menggunakan pohon perdu. Terakhir tanaman lainnya yaitu bunga lavender, tanaman sayur, bunga putri malu

12. Hardscape

penggunaan grass block untuk area komunal, penggunaan rumput gajah untuk daerah tenak, kolam, kebun, dan penghijauan di halaman hunian. perkerasan seperti kerikil tanam digunakan pada area *landscape* seperti pada halaman klinik dan edukasi, dan paving blok digunakan pada seluruh jalan pada ruang luar tapak Panti Asuhan.

13. Utilitas

Pada air bersih menggunakan sistem *down feed* dari *ground tank* dipompa lalu didistribusikan ke bangunan maupun area luar bangunan. Untuk limbah cair akan dialirkan dari level tertinggi pada tapak menuju riol lingkungan yang berada di belakang tapak, sedangkan limbah padat langsung ke *septic tank* yang disediakan pada setiap bangunan.

14. Hasil Desain

Setelah melakukan proses penzonongan, hubungan ruang, ruang dalam, sirkulasi, bentukan massa, struktur, fasad, vegetasi, perkerasan, dan utilitas, maka dihasilkanlah desain Panti Asuhan Anak Terlantar di Pekanbaru



Gambar 1.22: Hasil Perancangan

d. Simpulan

1. Penerapan arsitektur perilaku pada perancangan Panti Asuhan Anak Terlantar adalah dengan pertimbangan perilaku dari anak terlantar pada Panti Asuhan Anak Terlantar. Aspek perilaku yang diterapkan adalah teritori, privasi, jarak personal dengan menggunakan partisi, dinding dan kaca terutama pada ruang yang memiliki fungsi aktivitas pribadi. dan teritori klaster pada kawasan panti asuhan dengan membuat kawasan tertutup dan memiliki satu pintu masuk dan keluar.
2. Konsep labirin ini diterapkan berdasarkan transformasi ke dalam poin-poin berikut ini: 1) Memusat, menghadirkan ruang terbuka di setiap fungsi bangunan sebagai ruang interaksi, ruang pertemuan dan akses udara segar

bagi anak asuh; 2) Merangkul, menerapkan sistem klaster pada tapak dan pada setiap fungsi bangunan, sehingga lebih aman dan memudahkan dalam pengawasan anak; 3) Rumit, menghadirkan ruang-ruang interaktif agar anak merasa akrab dengan bangunan melalui elemen-elemen sederhana yang dapat menarik rasa penasaran anak, seperti level bangunan, tangga, bentukan ruang dan sirkulasi yang dinamis; 4) Mengalir, membuat sirkulasi yang mengarahkan tahap demi tahap bentuk kegiatan.

3. Prinsip penataan fasilitas berdasarkan hubungan ruang. Hubungan ruang diterapkan pada setiap fungsi yang terdiri dari kantor pengelola, gedung edukasi, klinik, hunian dan ruang makan. Setiap ruang pada fungsi ditata dengan penataan kedekatan ruang untuk memberikan eektivitas dan kedekatan ruang yang saling berkaitan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Syarif; 2009; *Dampak Ekonomi Keluarga Terhadap Pendidikan Anak*; Jakarta; Skripsi Universitas Indonesia.
- Laurance, Marcella, Joyce; 2004; *Arsitektur dan Perilaku*; Jakarta; PT.Grasindo.
- Lindarto; 2002; *Jurnal Ruang dan Perilaku*; Medan; Jurnal Universitas Sumatera Utara.
- Setiawan, Haryadi B; 2010; *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*; Yogyakarta; PPLH UGM.